

## 論文の内容の要旨

|           |  |
|-----------|--|
| 論文題目      | Development and Evaluation of a Web-based Media Literacy Education Program with Video Editing Simulator<br>(動画編集シミュレータを用いるWeb-basedメディアリテラシー教育プログラムの開発と評価) |
| 学位<br>申請者 | MIAO Linjuan   |

本論文では、近年重要性を増しているメディアリテラシー教育をweb-based learningでおこなうために、この教育領域で重要である実習演習の環境として「動画編集シミュレータ」を開発し、また教育内容の構造化の方法として「フレーム・モンタージュ」スキーマを提案し、これらを用いたメディアリテラシー教育プログラムを開発して、被験者実験により一定の教育効果を確認した。

第1章では、メディアリテラシー教育の歴史および現状を概観し、とくにweb-based learningでこの領域の教育をおこなうことの意義と、その際の課題が実習環境の構築であることを確認し、本論文の研究目的をあきらかにした。

第2章では、本論文に関連する先行研究・先行事例をサーベイする。まずメディアリテラシーの概念や教育方法論に関する諸議論を概観し、web上での教育例を広く調査して実習の不十分さを明らかにするとともに、動画制作の考え方を文献から整理して「フレーム」（映像を空間的に切り取る）と「モンタージュ」（映像を時間的に組み合わせる）の重要性を剔抉し、これを「情報の切り取り」「情報の組み合わせ」として一般化する可能性を示す。

第3章では、「フレーム」と「モンタージュ」を「情報の切り取り」「情報の組み合わせ」として一般化したものを「フレーム・モンタージュ」スキーマと呼び、これを用いてメディアリテラシーの教育内容を構造化することを提案する。このスキーマを用いると、映像メディアの実習環境を生かして映像メディアにおける情報の読み方・書き方を学びながら、同時に敷衍して他メディアにおける情報形成まで理解させることができると期待でき、限られた教育時間・教材構成でメディア一般のリテラシーを教育するには有効であると想定される。

第4章では、「動画編集シミュレータ(VES)」について述べる。これは Adobe Flash と ActionScript を主に用いて構築されたシステムで、サーバからストリーミング配信される動画ファイルを用いて、ファイルの選択、再生タイムラインの指定、再生順の指定、保存など、動画編集の基本作業をブラウザ上でおこなうことができるものである。機能的には類似したシステムが存在するが、本研究では教育プログラムにおける実習環境として整備されており、チャットや撮影結果の共有など学習支援の機能を備えるほか、教材への例示動画の提供なども担っており、教育目的で実用化されているところに独自性がある。

第5章では、本研究で開発したメディアリテラシー教育プログラムの詳細を述べる。プログラムは、1) テレビとメディアリテラシーの基本、2) フレーム、3) モンタージュ、4) 実習の4つのレッスンで構成される。各レッスンは、a) 示唆質問、b) 基本的な内容の理解、c) 高度な内容の理解、d) 総合的なメディアリテラシーへの拡張、e) 練習問題の5つのステップで構成される。レッスンのうち2) フレームおよび3) モンタージュでは、4) 実習で提供される編集用素材動画に対応する動画ないし静止画が説明に使われ、実習への流れが用意されている。またステップのうちa) 示唆質問では、学習者の学習前の意見・考えが収集され、b) c) のステップで各学習者は、a) における自分の答えを参照しながらb) c) の解説を読み進めるように作られており、受動的な学習にならないように工夫されている。

第6章では、評価実験について述べる。本教育プログラムは、大学3年生のメディアリテラシーの授業の一部として2グループの学生が受講し、学生には受講前後にメディアリテラシーに関する学力テスト、受講後には本教育プログラムに関するアンケート調査を受けてもらった。この学力テストは、4レッスン×5ステップのプログラム構造のうち、a) 示唆質問とe) 練習問題のステップおよび4) 実習のレッスンを除く3レッスン×3ステップの9知識要素のすべてをカバーするように作られている。

第7章では、評価実験の結果とその考察について述べる。受講者の前後のテスト点数を比較すると、2グループとも有意に受講後の得点が向上しており、全体として本教育プログラムには有効性が認められた。また知識要素ごとの比較では、当初から成績のよかった1グループの2つの要素と、d) 総合的なメディアリテラシーへの拡張に属する3要素では効果を十分に確認することができなかったが、他の要素に関しては一定の教育効果が確認された。またアンケート調査からは、このプログラムの面白さ、使いやすさ、学習効果などについて、ポジティブな評価が得られた。

第8章は結論であり、本論文が提案した教育プログラムの効果を確認するとともに、今後の課題として、「総合的なメディアリテラシーへの拡張」の要素を充実させることの必要性や、映像以外のメディア領域への教材の展開、中国語などへの展開を挙げる。

## 論文審査の結果の要旨

学位申請者氏名 苗 琳娟

審査委員主査 兼子 正勝

委員 高玉 圭樹

委員 坂本 真樹

委員 柏原 昭博

委員 高橋 裕樹

本論文では、近年重要性を増しているメディアリテラシー教育をweb-based learningでおこなうために、この教育領域で重要である実習演習の環境として「動画編集シミュレータ」を開発し、また教育内容の構造化の方法として「フレーム・モンタージュ」スキーマを提案し、これらを用いたメディアリテラシー教育プログラムを開発して、被験者実験により一定の教育効果を確認した。

第1章では、メディアリテラシー教育の歴史および現状を概観し、とくにweb-based learningでこの領域の教育をおこなうことの意義と、その際の課題が実習環境の構築であることを確認し、本論文の研究目的をあきらかにしている。

第2章では、本論文に関連する先行研究・先行事例を広範にサーベイしている。まずメディアリテラシーの概念や教育方法論に関する諸議論を概観し、web上での教育例を広く調査して実習の不十分さを明らかにするとともに、動画制作の考え方を文献から整理して「フレーム」（映像を空間的に切り取る）と「モンタージュ」（映像を時間的に組み合わせる）の重要性を剔抉し、これを「情報の切り取り」「情報の組み合わせ」として一般化する可能性を示している。

第3章では、「フレーム」と「モンタージュ」を「情報の切り取り」「情報の組み合わせ」として一般化したものを「フレーム・モンタージュ」スキーマと呼び、これを用いてメディアリテラシーの教育内容を構造化することが提案されている。このスキーマを用いると、映像メディアの実習環境を生かして映像メディアにおける情報の読み方・書き方を学びながら、同時に敷衍して他メディアにおける情報形成まで理解させることができると期待でき、限られた教育時間・教材構成でメディア一般のリテラシーを教育するには有効であるとされる。

第4章では、「動画編集シミュレータ（VES）」について述べている。これは Adobe Flash とActionScriptを主に用いて構築されたシステムで、サーバからストリーミ

ング配信される動画ファイルを用いて、ファイルの選択、再生タイムラインの指定、再生順の指定、保存など、動画編集の基本作業をブラウザ上でおこなうことができるものである。機能的には類似したシステムが存在するが、本研究では教育プログラムにおける実習環境として整備されており、チャットや撮影結果の共有など学習支援の機能を備えるほか、教材への例示動画の提供なども担っており、教育目的で実用化されているところに独自性があるとされる。

第5章では、本研究で開発したメディアリテラシー教育プログラムの詳細が述べられている。プログラムは、1)テレビとメディアリテラシーの基本、2)フレーム、3)モンタージュ、4)実習の4つのレッスンで構成されている。各レッスンは、a)示唆質問、b)基本的な内容の理解、c)高度な内容の理解、d)総合的なメディアリテラシーへの拡張、e)練習問題の5つのステップで構成されている。レッスンのうち2)フレームおよび3)モンタージュでは、4)実習で提供される編集用素材動画に対応する動画ないし静止画が説明に使われ、実習への流れが用意されている。またステップのうちa)示唆質問では、学習者の学習前の意見・考えが収集され、b)c)のステップで各学習者は、a)における自分の答えを参照しながらb)c)の解説を読み進めるように作られており、受動的な学習にならないように工夫されているとされる。

第6章では、評価実験について述べている。本教育プログラムは、大学3年生のメディアリテラシーの授業の一部として2グループの学生が受講し、学生には受講前後にメディアリテラシーに関する学力テスト、受講後には本教育プログラムに関するアンケート調査を受けてもらった。この学力テストは、4レッスンx5ステップのプログラム構造のうち、a)示唆質問とe)練習問題のステップおよび4)実習のレッスンを除く3レッスンx3ステップの9知識要素のすべてをカバーするように作られている。

第7章では、評価実験の結果とその考察について述べている。受講者の前後のテスト点数を比較すると、2グループとも有意に受講後の得点が向上しており、全体として本教育プログラムには有効性が認められた。また知識要素ごとの比較では、当初から成績のよかった1グループの2つの要素と、d)総合的なメディアリテラシーへの拡張に属する3要素では効果を十分に確認することができなかったが、他の要素に関しては一定の教育効果が確認されたとする。またアンケート調査からは、このプログラムの面白さ、使いやすさ、学習効果などについて、ポジティブな評価が得られたとする。

第8章は結論であり、本論文が提案した教育プログラムの効果を確認するとともに、今後の課題として、「総合的なメディアリテラシーへの拡張」の要素を充実させることの必要性や、映像以外のメディア領域への教材の展開、中国語などへの展開が挙げられている。

以上のように本論文は、実習をともなうメディアリテラシー教育をweb上でおこなうために、「動画編集シミュレータ」という実習環境を用意しつつ、動画メディアをベースにして教育項目の構造化をはかり、有効にメディアリテラシー教育をおこなうことを目指した点に独自性があり、評価実験からも一定の効果が確認されており有用性が高い。またサーベイも充実しておりメディアリテラシー教育の基礎的理解から応用まで、学術的な貢献が高い。よって本論文は博士(学術)の学位論文として十分な価値を有するものと認める。